

```

graph TD
    S10[Rec Mode] --> S11[Data Stream 5bit / 10bit]
    S11 --> S12[Bit Rate / 100K]
    S12 --> S13{500K or more?}
    S13 -- YES --> S14{Channel 0 or 1?}
    S13 -- NO --> S17[SM_FLAG : 0]
    S14 -- YES --> S16[SM_FLAG : 1  
( & SM_FLAG : 100K )]
    S14 -- NO --> S15{Time 0 or 1?}
    S15 -- YES --> S16
    S15 -- NO --> S17
    S16 --> S18([E])
    S17 --> S18
  
```

Date of extinction of right ()

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.⁶
G11B 20/10

(11) 공개번호 특2000-0056179
(43) 공개일자 2000년09월15일

(21) 출원번호	10-1999-0005262
(22) 출원일자	1999년02월13일
(71) 출원인	엘지전자 주식회사 구자홍
	서울특별시 영등포구 여의도동 20번지
(72) 발명자	김병진
	경기도 성남시 분당구 정자동 110번지 한솔청구 아파트 111동 204호
	서강수
	경기도 안양시 동안구 평안동 897-5 초원 한양 아파트 606동 503호
	유제용
	서울시 강남구 도곡동 매봉 삼성 아파트 씨동 306호
	강기원
	서울시 강남구 청담동 15번지 대로빌라 1-303
(74) 대리인	박래봉

심사청구 : 없음

(54) 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록 및 전송방법과, 그에 따른 기록매체

요약

본 발명은 수신되는 디지털 데이터 스트림을 디지털 비디오 디스크와 같은 기록매체상에 기록집합체 단위로 구획 기록하면서, 상기 구획 기록되는 기록집합체를 이전에 기록된 기록집합체와 끊임없이(Seamless) 연속적으로 재생되도록 하는 연결재생 정보를 생성 기록하고, 재생동작시 상기 연결재생 정보를 독출 전송하는 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록 및 전송방법과, 그에 따른 기록매체에 관한 것으로, 상기 기록집합체 단위로 구획 기록되는 데이터 스트림의 동일성 또는 시간적 연속성에 따라, 인접된 기록집합체간의 연결재생 정보를 기록하여, 재생동작시 상기 연결재생 정보를 독출 전송함으로써, 기록동작 도중 빈번히 발생하는 방송채널 전환 또는 불연속 기록동작 등에 의한 기록집합체간의 데이터 스트림 연결재생 오류를 원천적으로 방지할 수 있음은 물론, 연결재생 정보를 데이터 스트림과 구분되는 형태로 전송함으로써, 보다 정확한 데이터 스트림의 연결재생 동작이 이루어지도록 하는 매우 유용한 발명인 것이다.

대표도

도6

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 일반적인 디지털 데이터 스트림의 기록 및 재생방법이 적용되는 시스템을 개략적으로 도시한 것이고,

도 2는 일반적인 프로그램 연결정보를 도시한 것이고,

도 3은 일반적인 디지털 데이터 스트림의 구성을 도시한 것이고,

도 4는 본 발명의 실시예에 따른 기록 데이터 스트림의 관리정보를 도시한 것이고,

도 5는 본 발명의 실시예에 따른 기록 데이터 스트림의 일부 상세 관리정보를 도시한 것이고,

도 6은 본 발명의 실시예에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보를 도시한 것이고,

도 7은 본 발명의 실시예에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록방법을 도시한 것이고,

도 8은 본 발명의 실시예에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 전송방법을 도시한 것이다.

※ 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명

100 : 셋탑 박스

110 : 선국처리부

120 : 디코더

130,210 : 통신 인터페이스

그런데, 상기 셋탑 박스(100)에서 수신되는 방송신호는, 도 2에 도시한 바와 같이, 각각의 방송채널 예를 들어, 방송채널 1(TV CH 1)에서는 다수의 프로그램(PG1, PG2, PG3...)이 연속적으로 방송되고, 방송채널 2(TV CH 2)에서는 또다른 다수의 프로그램(PG A, PG B, PG C...)이 연속적으로 방송되는 데, 상기 각각의 방송채널에서 방송되는 다수의 프로그램은, 서로다른 시간에 서로다른 곳에서 각기 다른 목적으로 만

들어진 데이터 스트림일 수 있다.

따라서, 상기 서로다른 데이터 스트림간의 불연속성 또는 연속성이 존재하게 되며, 이에 따라 상기 서로 다른 데이터 스트림을 연속재생 또는 불연속 재생하도록 하는 연결재생 정보(SP_FG1, SP_FG2...)를 제공하여, 상기 데이터 스트림간의 경계부분에서 수신된 데이터 스트림을 연속적으로 또는 불연속적으로 디코딩할 수 있도록 하여, 자연스런 재생화면이 출력되도록 한다.

그러나, 상기 셋탑 박스(100)에서 스트리머(200)로 전송되는 방송 프로그램은, 사용자의 채널절환 또는 전원 온/오프 조작등에 의해 또다른 불연속성 또는 연속성을 갖게 되는 데, 예를 들어 도 2의 (a)와 같이, 셋탑 박스(100)에서 방송채널 1의 프로그램 1을 수신하여 스트리머(200)로 전송하는 도중, 사용자가 채널을 절환하여 방송채널 2의 프로그램 8을 수신하게 되는 경우, 스트리머(200)로 전송되는 방송 프로그램은, 상기 방송채널 2의 프로그램 8가 되며, 이때 방송국에서 제공하는 프로그램 8의 연결재생 정보(SP_FG3)는 아무런 의미를 갖지 못하게 된다.

왜냐하면, 상기 연결재생 정보(SP_FG3)는, 방송채널 2에서 이전에 방송했던 프로그램 A와 현재 방송하는 프로그램 8간의 연결재생 정보로서, 상기 채널절환 이전에 셋탑 박스(100)로부터 전송된 방송채널 1의 프로그램 1과는 아무런 관계가 없는 정보가 되기 때문이다.

또한, 도 2의 (b)와 같이, 스트리머(200)에서 기록매체에 기록된 데이터 스트림 예로, 프로그램 N을 일부 삭제 편집하는 경우, 이때 분할되는 각각의 프로그램(PG N-K, PG-K+1)간의 연결재생 정보(SP_FG 5)가 별도로 생성되지 않는다.

이와 같이, 상기 셋탑 박스(100)를 통하여 전송되는 프로그램 연결재생 정보 즉, 동일한 방송채널에서 방송되는 프로그램간의 연결재생 정보는, 사용자의 채널절환 또는 편집 삭제등에 의해 무의미한 정보가 될 수 있기 때문에, 상기 셋탑 박스(100)는, 재생동작시 스트리머(200)를 통하여 전송되는 기록매체(230)의 데이터 스트림을 연속 또는 불연속적으로 정확하게 재생 출력할 수 없게 되어, 부자연스런 재생 화면이 출력되는 문제점이 있었다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

따라서, 본 발명은 상기와 같은 문제점을 해결하기 위하여 창작된 것으로서, 수신되는 데이터 스트림을 기록집합체 단위로 구획 기록하고, 상기 구획 기록되는 기록집합체의 데이터 스트림과, 이전에 인접 기록된 기록집합체의 데이터 스트림간의 동일성 또는 시간적 연속성을 판단하여, 기록집합체간의 연결재생 정보를 기록하는 한편, 재생동작시, 상기 기록집합체간의 연결재생 정보를 데이터 스트림과 구분되는 형태로 전송하는 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록방법 및 전송방법과 그에 따른 기록매체를 제공하고자 하는 데, 그 목적이 있다.

발명의 구성 및 작용

상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록방법은, 수신되는 데이터 스트림을 기록집합체 단위로 구획 기록하는 1단계: 상기 구획 기록되는 기록집합체의 데이터 스트림과, 이전에 인접 기록된 기록집합체의 데이터 스트림간의 동일성을 판단하는 2단계: 및 상기 판단결과에 따라 기록집합체간의 연결재생 정보를 생성 기록하는 3단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하며,

또한, 본 발명에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 전송방법은, 기록집합체간의 연결재생 정보를 독출하는 1단계: 및 상기 독출된 연결재생 정보를, 상기 기록집합체의 데이터 스트림과 구분되는 형태로 전송하는 2단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하며,

또한, 본 발명에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보가 기록되는 기록매체는, 수신되는 데이터 스트림이 기록집합체 단위로 구획 기록되는 제 1영역; 및 상기 구획 기록되는 인접된 기록집합체의 데이터 스트림간의 동일성에 근거하여, 그 값이 결정되는 기록집합체간의 연결재생 정보가 기록되는 제 2영역을 포함하여 구성되는 것을 특징으로 한다.

이하, 본 발명에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록 및 전송방법과, 그에 따른 기록매체에 대한 바람직한 실시예를 첨부된 도면에 의거하여 상세히 설명한다.

우선, 도 3은 일반적인 디지털 데이터 스트림 특히, 전송 스트림(Transport Stream)의 일부 구성을 도시한 것으로, 상기 전송 스트림(TS)은, 팩 헤더(Pack Header), 시스템 헤더 및 다수의 전송 패킷(TSP: Transport Packet)으로 구성되는 전송 스트림의 첫 번째 팩(Pack)과, 상기 팩 헤더(Pack Header) 및 다수의 전송 패킷(Packet)으로 구성되는 전송 스트림의 또다른 팩(Pack)들로 크게 구분되는 데, 상기 전송 패킷(TSP)은, 데이터 스트림의 프로그램(Program) 또는 패킷(Packet)을 식별하기 위해 제공되는 패킷 식별 정보(PID: Packet ID, 또는 Program ID, 이하 'PID' 라 함)가 포함 기록되는 4바이트의 헤더, 어댑테이션 헤더(Adaptation Header) 및 데이터 스트림이 기록되는 데이터 기록영역(Payload)으로 구성된다.

또한, 도 4는 본 발명의 실시예에 따른 디지털 데이터 스트림의 관리정보 특히 기록집합체(SOB)를 관리하는 기록집합체의 관리정보(SOBI: SOB Information)를 도시한 것으로, 본 발명의 실시예에 따른 기록집합체 관리정보(SOBI)는, 기록집합체 일반정보(SOB_GI: SOB General Information)와, 기록집합체(SOB)를 구성하는 기록단위체(SOBU) 관리정보인 맵핑 리스트(MAPL: Mapping List)로 구성되는 데, 상기 기록집합체 일반정보(SOB_GI)에는, 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)와 현재 구획되는 기록집합체(SOB N+1)에 각각 기록된 데이터 스트림간의 동일성 또는 시간적 연속성에 따라 기록되는 연결재생 정보, 예를 들어 도 5에 도시한 바와 같이, 상기 데이터 스트림간의 동일성 또는 시간적 연속성에 따라 그 값을 달리하여, 기록되는 연결재생 플래그(SML_FLG: Seamless Flag)가 포함 기록된다.

한편, 상기 기록집합체 일반정보(SOB_GI)에는, 상기 연결재생 플래그(SML_FLG)이외에도, 셋탑 박스(100)를 통하여 전송되는 방송신호 즉, 방송 프로그램의 데이터 스트림과 함께 전송되는 스플라이싱 정보

(SML_SP_IF: Seamless Splicing Information) 또는 연결재생 정보(SML_PB_IF: Seamless Playback Information)정보가 추가 기록될 수 있으며, 또한, 상기 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 및 연결재생 정보(SML_PB_IF)는, 상기 기록집합체의 데이터 스트림이 기록되는 데이터 스트림 기록영역에 직접 추가 기록될 수도 있다.

이와같이, 기록집합체 일반정보(SOB_GI)에 포함 기록되는 연결재생 플래그(SML_FLG)는, 도 6에 도시한 바와 같이, 데이터 스트림이 각각 기록 구획되는 기록집합체(SOB) 단위로 생성 기록되며, 또한 사용자의 편집 삭제동작에 의해 분할 생성되는 새로운 기록집합체(SOB N-B)에 대해서도 생성 기록된다.

이하, 본 발명에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록방법에 대하여 첨부된 도 6과 도 7을 참조로 상세히 설명한다.

우선, 도 7과 같이 스트리머(200)의 제어부(250)에 의해 기록 모드가 설정(S10)되면, 셋탑 박스(100)로부터 전송되는 방송 프로그램 즉, 데이터 스트림을 수신하여 기록매체(230)상에 기록(S11)하는 한편, 상기 데이터 스트림과 함께 전송되는 방송 프로그램 서비스 정보(SI: Service Information)를 검출하여 메모리(260)에 저장(S12)하는 데, 상기 서비스 정보(SI)는, 방송국에서 제공하는 방송 프로그램에 대한 정보로서, 수신되는 모든 채널의 방송 프로그램에 대한 프로그램 정보, 예를들어, 방송채널 번호, 방송채널 명, 방송 프로그램 명, 방송 스케줄, 각 방송 프로그램의 프로그램 범주(Category), 각 방송 프로그램을 구성하는 데이터 스트림의 속성, 각 방송 프로그램의 시청등급 등이 포함될 수 있으며, 또한 상기 서비스 정보(SI)는, 이전에 수신된 방송신호로부터 검출되어 이미 메모리(260)상에 저장되어 있을 수도 있다.

한편, 수신되는 데이터 스트림을 기록하는 도중, 상기 기록된 데이터 스트림을 하나의 기록집합체(SOB N+1)로 구획(S13)하게 되는 경우, 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)의 데이터 스트림과 현재 구획되는 기록집합체(SOB N+1)의 데이터 스트림이 동일한 방송 프로그램에 해당하는 데이터 스트림인 가 또는, 상기 데이터 스트림이 시간적으로 연속 기록되는 데이터 스트림인 가를 각각 판별(S14, S15)하는 데, 우선 상기 기록집합체(SOB N+1) 구획동작(S13)은, 기록동작 종료키(Record Stop Key)가 입력되거나, 셋탑 박스(100)로부터 전송되는 데이터 스트림의 마지막 전송패킷(Stream End Packet)이 검출되는 경우, 또는 사용자의 위해 기록집합체(SOB)의 데이터 스트림이 일부 편집되는 경우에 이루어지며, 상기 판별동작 특히, 상기 동일한 방송 프로그램에 해당하는 데이터 스트림인 가를 판별하는 동작은, 사용자의 채널 전환(S14)에 의해, 셋탑 박스(100)로부터 전송되는 데이터 스트림이 다른 방송채널의 프로그램으로 전환되었는 가를 판별하는 것으로, 도 3을 참조로 전송한 바 있는, 데이터 스트림의 프로그램을 식별할 수 있는 PID와 상기 서비스 정보(SI)를 비교하여 채널전환여부를 판별하거나, 또는 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)의 전송패킷으로부터 검출되는 PID와, 현재 구획되는 기록집합체(SOB N+1)의 전송패킷으로부터 검출되는 PID가 일치되는 지를 비교하여 판별할 수 있으며, 만일 셋탑 박스(100)가 채널전환 정보를 스트리머(200)로 전송하는 경우, 전송되는 상기 채널전환 정보에 의해 용이하게 판별할 수도 있다.

한편, 상기 데이터 스트림이 시간적으로 연속 기록되는 데이터 스트림인 가를 판별(S15)하는 동작은, 상기 기록집합체(SOB N+1)의 데이터 스트림이 사용자의 기록 키(Key)입력 이후 첫 번째 구획되는 데이터 스트림인 경우, 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)의 데이터 스트림과 시간적으로 불연속되는 것으로 판별하며, 또는 상기 기록집합체(SOB N+1)의 데이터 스트림이 셋탑 박스(100)에서 데이터 스트림 전송을 일시 중단한 후 재 전송하여 첫 번째 구획되는 데이터 스트림인 경우, 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)의 데이터 스트림과 시간적으로 불연속되는 것으로 판별할 수도 있다.

이후, 상기와 같은, 판별 동작(S14, S15)에 의해 상기 기록집합체(SOB N+1)의 데이터 스트림과 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)의 데이터 스트림이 동일한 방송 프로그램에 해당하는 데이터 스트림이 아니거나 또는, 상기 데이터 스트림이 시간적으로 연속 기록되는 데이터 스트림이 아닌 경우, 연결재생 플래그(SML_FLG)를 0으로 설정(S17)하는 한편, 도 5를 참조로 설명한 바 있는 기록집합체 일반정보(SOB_GI) 또는 데이터 영역에 기록될 수 있는 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 또는 연결재생 정보(SML_PB_IF)를 별도로 기록하지 않는다.

즉, 상기 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 또는 연결재생 정보(SML_PB_IF)는, 상기와 같이 연결재생 플래그(SML_FLG)가 0으로 설정되는 경우, 아무런 의미를 갖고 있지 않는 불필요한 정보가 되기 때문에 기록매체의 기록효율을 고려하여 생성 기록하지 않는 것이 바람직하다.

한편, 상기 판별 동작(S14, S15)에 의해 상기 기록집합체(SOB N+1)의 데이터 스트림과 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)의 데이터 스트림이 동일한 방송 프로그램에 해당하는 데이터 스트림이고 또한, 상기 시간적으로 연속 기록되는 데이터 스트림인 경우, 상기 연결재생 플래그(SML_FLG)를 1로 설정(S16)하는 데, 이 경우, 전송한 바와 같이 기록집합체 일반정보(SOB_GI) 또는 데이터 영역에 상기 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 및 연결재생 정보(SML_PB_IF)를 추가 기록할 수도 있다.

이와 같이, 기록매체(230)상에 기록되는 데이터 스트림을 기록집합체(SOB N+1)로 구획하는 경우, 이전에 인접 구획된 기록집합체(SOB N)의 데이터 스트림과 상기 구획되는 기록집합체(SOB N+1)의 데이터 스트림이 동일한 방송 프로그램에 해당하는 데이터 스트림인 가 또는 시간적으로 연속 기록되는 데이터 스트림인 가를 판별하여, 연결재생 정보를 기록함으로써, 셋탑 박스(100)에서의 채널전환 또는 불연속 기록 동작에 따른 기록집합체(SOB)간의 연결재생 정보를 보다 정확하게 기록할 수 있게 되는 것이다.

따라서, 본 발명에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보가 기록되는 기록매체는, 수신되는 데이터 스트림이 기록집합체 단위로 구획 기록되는 제 1영역과, 상기 구획 기록되는 인접된 기록집합체의 데이터 스트림간의 시간적 연속성에 근거하여, 그 값이 결정되는 기록집합체간의 연결재생 정보가 기록되는 제 2영역을 포함하여 구성된다.

참고로, 상기 연결재생 정보의 기록동작은, 기록집합체(SOB) 구획동작과 별도로 수행될 수 있는 데, 예를 들면, 기록종료 키(Key)가 입력되어 현재 수행중인 기록동작이 종료되는 경우, 상기 기록동작 종료 이전에 구획 기록된 기록집합체(SOB)들의 데이터 스트림을 자동으로 독출 재생하여, 상기와 같은 판별동작을 다시 수행하고, 상기 판별결과에 따라 연결재생 정보를 갱신 기록할 수도 있다.

이하, 본 발명의 실시예에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 전송 방법에 대하여 상세히 설명한다.

우선, 도 8과 같이 스트리머(200)의 제어부(250)에 의해 재생 모드가 설정(S30)되면, 사용자에게 의해 재생 요청된 기록 데이터 스트림을 관리 및 탐색하는 관리정보를 독출하는 데, 특히, 재생 요청된 기록 데이터 스트림이 기록 구획된 기록집합체(SOB)의 기록집합체 일반정보(SOB_GI)를 독출하고, 상기 독출된 기록집합체 일반정보(SOB_GI)에 포함 기록된 연결재생 플래그(SML_FLG)를 검출(S31)한다.

이후, 검출된 연결재생 플래그(SML_FLG)의 값이 1로 설정(S32)되어 있으면, 상기 셋탑 박스(100)가 스트리머(200)로부터 전송되는 데이터 스트림을 연속적으로 디코딩하여 끊김없는 재생화면이 텔레비전으로 화면표시될 수 있도록 하는 연결재생 정보를 전송하는 한편, 상기 검출된 연결재생 플래그(SML_FLG)의 값이 0으로 설정(S32)되어 있으면, 상기 연결재생 정보를 전송하지 않거나 또는, 상기 연결재생 플래그(SML_FLG)의 값을 전송하여, 상기 셋탑 박스(100)가 스트리머(200)로부터 전송되는 데이터 스트림을 연속적으로 디코딩하지 못하게 하여, 구분되는 재생화면이 텔레비전으로 화면표시될 수 있도록 한다.

즉, 기록매체(230)상에 인접 구획된 기록집합체(SOB)간의 데이터 스트림이 동일성 또는 시간적 연속성을 갖고 있는 경우에 한하여, 상기 연결재생 화면이 출력되도록 함으로써, 보다 자연스런 재생화면이 텔레비전으로 출력 표시되도록 하는 것이다.

한편, 상기 연결재생 플래그(SML_FLG)의 값이 1로 설정된 경우, 셋탑 박스(100)로 전송되는 연결재생 정보는, 상기 연결재생 플래그(SML_FLG)와 전송한 바 있는 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 또는 연결재생 정보(SML_PB_IF)가 함께 전송될 수 있는 데, 상기 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 및 연결재생 정보(SML_PB_IF)가 기록집합체 일반정보(SOB_GI)에 기록되어 있는 경우, 셋탑 박스(100)로 전송되는 전송 포맷은, IEEE 1394 통신 인터페이스의 전송채널 중 비동기(Asynchronous)채널의 포맷에 해당하는 명령 데이터(Command) 포맷으로 전송하고, 상기 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 및 연결재생 정보(SML_PB_IF)가 데이터 스트림이 기록되는 데이터 영역에 기록되어 있는 경우, 셋탑 박스(100)로 전송되는 전송 포맷은, IEEE 1394 통신 인터페이스의 전송채널 중 동시(Isochronous)채널의 포맷에 해당하는 데이터 패킷 특히, 불요 데이터(Null Data)가 삽입된 비연속 데이터 패킷(Data Packet) 포맷으로 전송한다.

이와 같이, 기록매체(230)상에 기록된 데이터 스트림을 재생하여 셋탑 박스(100)로 전송하는 재생동작의 경우, 기록집합체 일반정보(SOB_GI)에 기록된 연결재생 플래그(SML_FLG)를 검출하고, 그 값에 따라 상기 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 또는 연결재생 정보(SML_PB_IF)를 선택적으로 전송하는 한편, 상기 스플라이싱 정보(SML_SP_IF) 또는 연결재생 정보(SML_PB_IF)의 기록형태에 상응하는 전송 포맷으로 변환하여 디지털 데이터 스트림과 구분되는 형태로 전송하게 되는 것이다.

발명의 효과

상기와 같이 이루어지는 본 발명에 따른 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록 및 전송방법과, 그에 따른 기록매체는, 기록집합체 단위로 구획 기록되는 데이터 스트림의 동일성 또는 시간적 연속성에 따라, 인접된 기록집합체간의 연결재생 정보를 기록하여, 재생동작시 상기 연결재생 정보를 독출 전송함으로써, 기록동작 도중 빈번히 발생하는 방송채널 절환 또는 불연속 기록동작 등에 의한 기록집합체간의 데이터 스트림 연결재생 오류를 원천적으로 방지할 수 있음은 물론, 연결재생 정보를 데이터 스트림과 구분되는 형태로 전송함으로써, 보다 정확한 데이터 스트림의 연결재생 동작이 이루어지도록 하는 매우 유용한 발명인 것이다.

(57) 청구의 범위

청구항 1

수신되는 데이터 스트림을 기록집합체 단위로 구획 기록하는 1단계:

상기 구획 기록되는 기록집합체의 데이터 스트림과, 이전에 인접 기록된 기록집합체의 데이터 스트림간의 동일성을 판단하는 2단계: 및

상기 판단결과에 따라 기록집합체간의 연결재생 정보를 생성 기록하는 3단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록방법.

청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 2단계는, 상기 데이터 스트림과 함께 수신되는 서비스 정보(SI)로부터, 상기 데이터 스트림을 송신하는 방송국의 동일성을 판단하는 것을 특징으로 하는 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록방법.

청구항 3

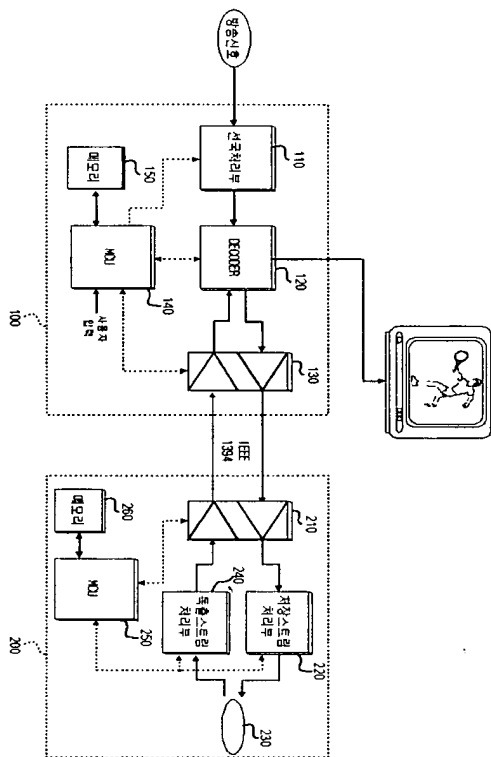
제 1항에 있어서,

상기 3단계 이후, 상기 인접된 기록집합체간의 연결재생 가능성 여부를 재확인하여, 상기 기록된 기록집합체간의 연결재생 정보를 갱신 기록하는 4단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 디지털 데이터 스트림의 연결재생 정보 기록방법.

청구항 4

기록집합체간의 연결재생 정보를 독출하는 1단계: 및

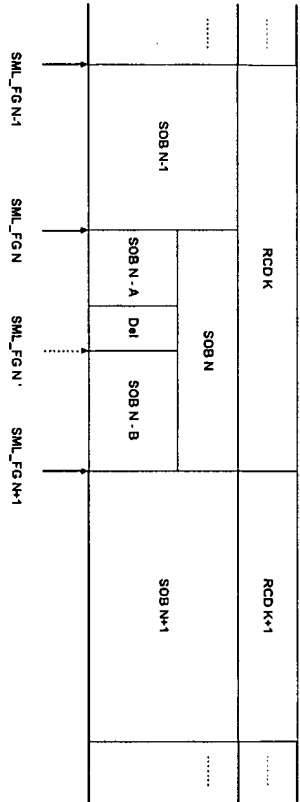
상기 독출된 연결재생 정보를, 상기 기록집합체의 데이터 스트림과 구분되는 형태로 전송하는 2단계를 포



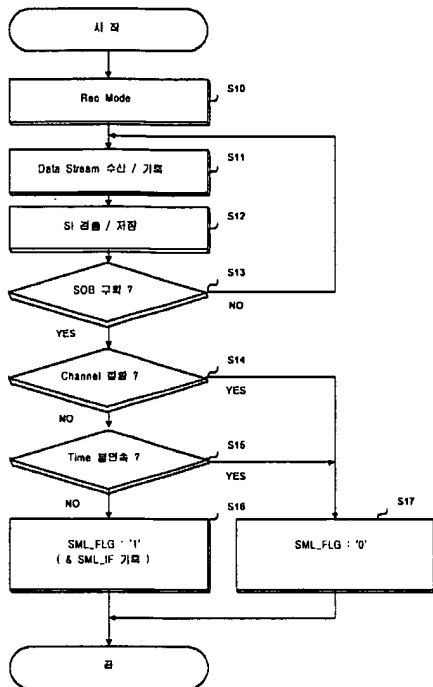
도면5

SOB_GI	
SOBU_SZ	Minium Mapping Unit Size
MTU_SHFT	Mapping Time Unit Shift
SML_FLG	Seamless Flag
Reserved	Reserved
MAPL_ENT_Ns	Number of Mapping List Entries
S_S_APAT	Stream Start APAT
S_E_APAT	Stream End APAT

도면6



도면7



도면8

